



## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Tutup Botol

Masmarawati<sup>1</sup>, Mimpira Haryono<sup>2</sup>, Asnawati<sup>3</sup>, Rika Partika Sari<sup>4</sup>

PG-PAUD, Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: [mimpirampd1984@gmail.com](mailto:mimpirampd1984@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this study is to determine the improvement of letter recognition skills through bottle cap games at PAUD Aisyah in Pondok Kelapa. This study is a Classroom Action Research (CAR) with the procedure implemented in cycles. The subjects of this study were children from group A at PAUD Aisyah, totaling 15 children. The research was conducted over two cycles, each with two meetings. Data analysis was performed using both qualitative and quantitative descriptions, with emphasis on qualitative analysis to determine the improvement process expressed in a predicate, while quantitative analysis was used to determine outcome improvements using percentages. The results showed an improvement in letter recognition skills through bottle cap games at PAUD Aisyah from the first cycle, first meeting at 30.85%, in the first cycle, second meeting at 39.06%, in the second cycle, first meeting at 56.64%, and in the second cycle, second meeting at 81.25%. The conclusion of the research is that using bottle cap games can improve letter recognition skills in children at PAUD Aisyah Pondok Kelapa, as evidenced by the increase in the second cycle, second meeting with a percentage achievement of 81.25%, meeting the criteria of very good development.*

**Key Words:** *Recognition Skills, Bottle Cap Games*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada melalui permainan tutup botol di PAUD Aisyah Pondok Kelapa. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom action research* dengan prosedur yang digunakan berbentuk siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di PAUD Aisyah yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian dilaksanakan dua siklus dua pertemuan. Analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase. Hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan tutup botol di PAUD Aisyah pada siklus I pertemuan ke I dengan presentase 30,85%, di siklus ke I pertemuan ke II dengan presentase 39, 06%, siklus ke II pertemuan ke I dengan presentase 56,64% dan siklus II pertemuan ke II dengan presentase 81,25%. Kesimpulan penelitian bahwa menggunakan permainan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di PAUD Aisyah Pondok Kelapa, terbukti pada siklus II pertemuan Ke II terjadi peningkatan dengan hasil presentase pencapaian sebesar 81,25% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

**Kata Kunci:** Mengenal Huruf, Permainan Tutup Botol

### Pendahuluan

Salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu disiapkan dan dikembangkan pada anak usia taman kanak-kanak untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan untuk melatih anak dalam menggunakan bahasa dengan baik dan benar sejak dini sehingga anak mampu mengekspressikan dirinya. Kemampuan anak dalam mengenal huruf, khususnya konsep pengenalan huruf sudah harus dilakukan sejak usia dini. Perkembangan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf masih menjadi masalah karena kurangnya stimulasi yang tepat diberikan pada anak (Rahayu et al., 2022). Dalam Permendikbud Nomor Nomor 137 Tahun 2014 Tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf dilihat dalam indikator tingkat pencapaian lingkup perkembangan bahasa. Lingkup perkembangan bahasa ini terdapat pada poin C yaitu: keaksaraan (mengetahui huruf pada usia 4-5 tahun yaitu 1. Mengenal symbol-

simbol, 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, 3. Membuat coretan yang bermakna, 4. Meniru (Menuliskan dan Mengucapkan) huruf A-Z. Untuk menguasai keterampilan tersebut diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menyediakan berbagai media yang menarik dan menyenangkan serta bervariasi untuk membuat anak tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf. Namun ternyata di PAUD Aisyah Pondok Kelapa belum menggunakan media yang inovatif dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf-huruf.

Dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di PAUD Aisyah Pondok Kelapa masih rendah. Rendahnya seperti ada beberapa anak yang belum mengenal dan membedakan huruf sehingga anak belum bisa menulis namanya sendiri. Kemampuan mengenal huruf anak usia dini di PAUD Aisyah Pondok Kelapa tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada saat memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Adapun hasil observasi di PAUD Aisyah Pondok Kelapa menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A masih perlu dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti cara guru yang mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepa guru ini masih mengakibatkan anak menjadi kurang aktif didalam proses pembelajaran. Selain itu juga kemampuan mengenal huruf masih kurang baik dari cara pengucapan huruf yang kurang jelas maupun anak kurang bisa membedakan bentuk huruf.

## **Kajian Teori**

Mengenal huruf pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik setiap anak. Menurut Asni et al (2022) pengenalan huruf merupakan prasyarat dasar pertama agar anak dapat memahami dalam membaca dan menulis. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Mengenal huruf merupakan kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari karakteristik aksara di dalam tata tulis yang termasuk anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Tahapan-tahapan dalam belajar mengenal huruf, yaitu (Asni et al, 2022):

- a. Mengembangkan Koordinasi mata, tangan dan motoric halus
  - 1) Ajak anak menggambar atau menempel bagian-bagian gambar.
  - 2) Sediakan stensil (alat untuk merekam huruf dengan menggunakan alat ini huruf menjadi timbul untuk diikuti lekuk-lekuknya
  - 3) Beri anak sekotak permainan berwarna warni dan mintak mereka mengelompok berdasarkan warna
  - 4) Buat bentuk-bentuk huruf dengan menggunakan plastisin dan mintak anak-anak menggambarinya.
  - 5) Memainkan permainan tebak huruf dengan merangkai berbagai garis
  - 6) Ajak anak bermain puzzle huruf
  - 7) Mintak anak untuk menggunting pola macam-macam huruf
- b. Bantu anak mengembangkan kemampuan penalaran dengan cara:
  - 1) Menggunakan puzzle, kartu gambar dan kartu huruf berwarna



- 2) Ajak anak untuk mengingat yang pernah dilakukan
- 3) Menjelaskan apa yang ada kerjakan dan bagaimana suatu hal bisa terjadi

Menurut Siregar (2019:50) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak huruf, yaitu:

- a. Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran
- b. Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu: bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran
- c. Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya: lengkung (c) dan garis tegak (l) menjadi huruf b, d, p, q)
- d. Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbedadan menarik, misalnya: huruf "s" bunyinya seperti ular mendesis "ssssss"
- e. Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad
- f. Mengenalkan konsep huruf-huruf vocal terlebih dahulu (a,i,u,e,o) kemudian baru huruf-huruf konsonan (b,c,d,f,g,h) dengan cara yang menyenangkan
- g. Mengurutkan huruf-huruf abjad dari kiri dan kanan

mempelajari huruf abjad merupakan hal yang tidak mudah bagi anak, anak harus membedakan bentuk symbol-simbol antara huruf satu dengan yang lain. Pengetahuan mengenal huruf abjad merupakan pondasi awal membaca kata dan kalimat sehingga anak tidak kesulitan untuk merangkai kata, sehingga peran gurulah yang dibutuhkan untuk menstimulasi anak sejak dini dengan media untuk memudahkan memperkenalkan huruf abjad salah satunya dengan permainan tutup botol.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa ada beberapa ahli yang mengemukakan penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui dalam melakukan PTK, yaitu perencanaan, Acting/pelaksanaan, obsevasi/pengamatan dan refleksi.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan Ke I persentase untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan presentase 30,85% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil tindakan siklus I pertemuan ke II presentase mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan presentase 39,05% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus II pertemuan ke I presentase mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 56,64% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dengan kriteria Berekembang Sesuai Harapan maka penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus ke II pertemuan ke II mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 81,25%, dimana presentase disiklus ke II pertemuan ke II sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus II pertemuan ke II.



## Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan permainan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dalam menghubungkan kata-kata pada gambar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf pada anak, dari tindakan sebelum sampai dengan siklus II pertemuan ke II yakni: Siklus I pertemuan I anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 30,85% dengan rentang nilai 25%-49,99%, pada siklus ke I pertemuan ke II anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 39, 06% dengan rentang nilai 25%-49,99%, di siklus ke II pertemuan ke I peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 56,64% dengan kriteria Berkembang Sangat Harapan dengan rentang nilai 50%-74,99%, dan di siklus ke II pertemuan ke II peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 81,25% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan rentang nilai 75%-100% dan penelitian dikatakan berhasil. Oleh karena itu , permainan tutup botol merupakan media yang dirasa lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Hal ini karena permainan tutup botol yang digunakan anak secara tidak langsung dapat membuat anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran juga semakin bertambah, karena anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Anak juga diharapkan mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri. Kemudian kegiatan ini diharapkan mampu melatih daya pikir anak dimana anak dilatih untuk belajar mengetahui serta mencari huruf kalimat dan menciptakan lingkungan permainan yang menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran, permainan tutup botol dibuat semenarik mungkin agar anak memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencobanya.

## Daftar Pustaka

- Afandi, A. (2018). Pengaruh media tutup botol bekas minuman terhadap kemampuan membilang. *Jurnal Audi*, 2(1).
- Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). Pengembangan media permainan sains feed the zoo animals berbantu flash card untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 71–84. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27199>
- Asni, B., Fitrianti, H., Hasanah, N., & Riyana, M. (2022). Analisis kegiatan pembelajaran mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.3863>
- Herlina, M. N., Fatimah, A., & Fahmi. (2018). Peningkatan mengenal huruf hijaiyah melalui media kartu huruf. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4676>
- Holifah, N., & Ma'ruf, A. (2019). Pengaruh penerapan media lego hijaiyah dari limbah tutup botol untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah di RA miftahul huda kertosari pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 79–94. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim> PENGARUH
- Martaulina, S.D. (2015). *Bahasa Indonesia terapan*. Yogyakarta: Deepublish
- Novitasari, Elsa. (2017). "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Sandpaper". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rahmadani, F., Suryana, D., & Hartati, S. (2019). Pengaruh media sandpaper letter terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1), 56. <https://doi.org/10.24036/104545>



- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Siregar Alam Rusti, (2019) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017”, *Jurnal Literasiologi*, Vol. 2 No.1, Januari-Juni
- Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. (2016). *Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia dan pembentukan istilah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pemendikbud 137 Tahun (2014), “Pemendikbud 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD,” *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial*
- Pranata, Joni. (2017). “*Peningkatan Ketrampilan Membaca Permulaan Kata Melalui Media Flash Card*”. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyuningtyas, P.A. (2015). *Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media papan flannel pada anak usia dini di tempat penitipan anak Beringharjo Yogyakarta*. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.